

PROJEKTISUUNNITELMA

Projektin nimi

Oma Nimi

Projektin nimi

Oma Nimi

SISÄLLYS

1. Tavoite	3
Yleistä	3
Mitä aihe voisi olla?	3
Toteutettava ohjelma	3
2. Tiedonhaku ja materiaalien kartoittaminen	3
Työpaikat	3
Verkkokurssit	3
Assets	3
3. Aikataulu	4
4. Riskit	5
5. Mahdollisuudet	5
6. Työvälineet	5

Projektin nimi

Oma Nimi

1. TAVOITE

YLEISTÄ

Kuvaa omin sanoin mitä olet tekemässä. Mitä haluat oppia ja mikä on aiheesi. Tässä vaiheessa et välttämättä vielä tiedä tarkkaan miten pitkälle esimerkiksi varsinaisessa ohjelmassa pääset mutta voit kertoa esimerkiksi mitä erilaisia versioita ohjelmasta voisi saada tehtyä.

MITÄ AIHE VOISI OLLA?

- Web-kehitykseen liittyvä tekniikka (esim. Laravel)
- Mobiilikkehitykseen liittyvä kehitysympäristö (esimerkiksi React Native)
- Pelikehitys, jonkin pelimoottorin käyttäminen (esimerkiksi Unreal Engine)
- Windows-sovelluksen laatiminen (Visual Studio)
- Uuden ohjelmointikielen opettelu (esimerkiksi Java, Go tms)
- Sulautettu sovellus, laitelähtöinen ohjelmointi
- Jotain muuta

TOTEUTETTAVA OHJELMA

Millaisen ohjelman voisit tehdä käyttämällä valitsemallasi ohjelmointikielellä tai kehitysympäristöllä? Tässä vaiheessa riittää, että kuvaat idean mitä esimerkiksi pelisi voisi olla. Jos pelissä on selkeitä asioita, jotka tiedät tässä vaiheessa (moninpeli, mobiili, 3d, 2d), niin kirjoita ne ylös.

2. TIEDONHAKU JA MATERIAALIEN KARTOITTAMINEN

TYÖPAIKAT

Onko aihe sellainen, että siitä olisi apua työllistymiseen tai harjoittelupaikan löytämiseen? Voit tutkia mitä ohjelmia työnantajat toivovat työpaikkailmoituksien perusteella.

VERKKOKURSSIT

Löytyykö valitsemastasi aiheesta hyviä materiaaleja, joiden avulla uskot oppivasi riittävästi? Voit esimerkiksi etsiä mahdollisia MOOC-kursseja tai muita itseopiskelumateriaaleja.

ASSETS

Jos tarvitset ohjelmaasi varten grafiikoita, ääniä tms. voit miettiä myös näitä jo projektia suunniteltaessa.

Projektin nimi

Oma Nimi

3. AIKATAULU

Projektin aikataulu kannattaa miettiä viikkotasolla. Kerro mitä olet tekemässä, voit listata esimerkiksi tutoriaalin jota käyt läpi ja milloin aloitat oman ohjelman toteuttamisen.

vko	ma	pe	tunnit	sisältö
32	8.elo	12.elo	2,5	aiheen valinta, projektisuunnitelma
33	15.elo	19.elo	2,5	
34	22.elo	26.elo	2	
35	29.elo	2.syys	2	
36	5.syys	9.syys	2	
37	12.syys	16.syys	2	
38	19.syys	23.syys	2	
39	26.syys	30.syys		
40	3.loka	7.loka		
41	10.loka	14.loka		
42	17.loka	21.loka		
43	24.loka	28.loka	5	
44	31.loka	4.marras	5	
45	7.marras	11.marras	5	
46	14.marras	18.marras	5	
47	21.marras	25.marras	5	
48	28.marras	2.joulu	5	
49	5.joulu	9.joulu	5	
50	12.joulu	16.joulu	5	
51	19.joulu	22.joulu	5	
52	26.joulu	30.joulu		
1	2.tammi	6.tammi		
2	9.tammi	13.tammi	25	
3	16.tammi	20.tammi	25	
4	23.tammi	27.tammi	25	
5	30.tammi	3.helmi	25	
6	6.helmi	10.helmi	25	messun järjestäminen
7	13.helmi	17.helmi	25	dokumenttien ja ohjelman viimeistely ja palautus

4. RISKIT

Riski	Vakavuus (1-5)	Miten ehkäistään	Miten toivutaan
Sairastuminen			
Tiedostojen katoaminen			

5. MAHDOLLISUUDET

Tämä kohta kuvaa positiivisia asioita joita valitsemasi aihe sisältää. Nämä seikat motivointi sinua perehtymään tähän aiheeseen.

- Mieti mitä selkeitä etuja tämä valitsemasi aihe tarjoaa.
- Kartoita esimerkiksi mitä työ- tai harjoittelupaikkoja voisit tämän uuden asian avulla lähestyä. Pyri listaamaan ainakin 3-5 työpaikkaa, joissa tätä ohjelmointikieltä/ympäristöä/tms. käytettäisiin

6. TYÖVÄLINEET

Tärkeä asia suunnitteluvaiheessa on kirjata ylös tarvittavat työvälineet. Ohjelmat ja versiot on syytä kirjata projektisuunnitelmaan, mikäli ne ovat tässä vaiheessa tiedossa. Kirjaa ylös myös missä tiedostot ovat tallessa